1993

175pts.

NO ACEPTES IMITACIONES, COMPRA

THE FANZINE

32 PÁGINAS

EL TOP-20 DE 1992

NOTICIAS USA

CONTINUA EL WILDC.A.T.S ROTULADO Y TRADUCIDO AL ESPAÑOL.

SPAWN

YOUNGBLOOD

漫 MANGA 画

SPECIAL: - WILL EISNER
- SANDMAN

TOP-30

DIRECTOR:
Javier Arinero Domingo
REDACTOR JEFE:
Javier Arinero Domingo
SECRETARIO DE REDACCION:
Pedro Palmero Miranda
MAQUETACION:
Pedro Palmero
Javier Arinero
ILUSTRACIONES:
Francisco Jose Baños Garcia
COLABORACIONES:
Miguel, Carlos...
EDITA:
NOSOTROS PISPOS S.A

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

EDITORIAL

Hola de nuevo con vosotros en esta nueva cita que gracias a vuestro apoyo se esta convirtiendo en habitual cada mes, mes y pico . Tambien deciros que en este número inauguramos sección titulada RESEÑAS donde cada mes se analizaran los contenidos de las colecciones más punteras. Y ya nada más, solo deciros que os esperamos en el EXTRA NAVIDAD.

Un saludo:

LA DIRECCION

MANGA

El mercado del manga y el anime (comic y cine de animación japoneses respectivamente) ha barrido como una gran ola occidente. Norteamérica, Italia, Francia , Inglaterra, España... todos han vivido y están viviendo una revolución cultural japonesa.

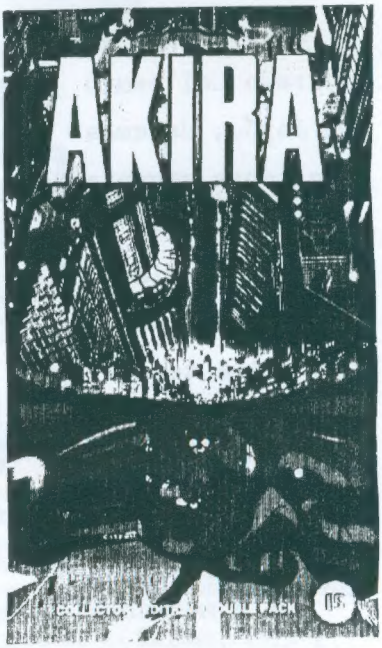
Haciendo un poco de introducción a lo que es el mercado del comic y el cine de animación en Japón, debemos decir que posee unas dimensiones gigantescas, con números que nada tienen que ver con los manejados por las editoriales occidentales. El país nipón produce casi 1.000 horas de animación al año entre series para T.V. y video (los OVAs) y cuenta con más de 3.000 dibujantes profesionales de manga, que ven como sus obras se tiran por millones en publicaciones y tomos de más de 200 y 400 páginas.

Fue a mediados de los 80 cuando este mercado invadió involuntariamente los USA, que es el mercado no japonés más abastecido actualmente, ya que cuenta en la actualidad con 6 editoriales importantes de manga y otras tantas de anime, sin contar con sus grandes convenciones o sus populares revistas especializadas en el tema.

漫 MANGA 画

MANGA

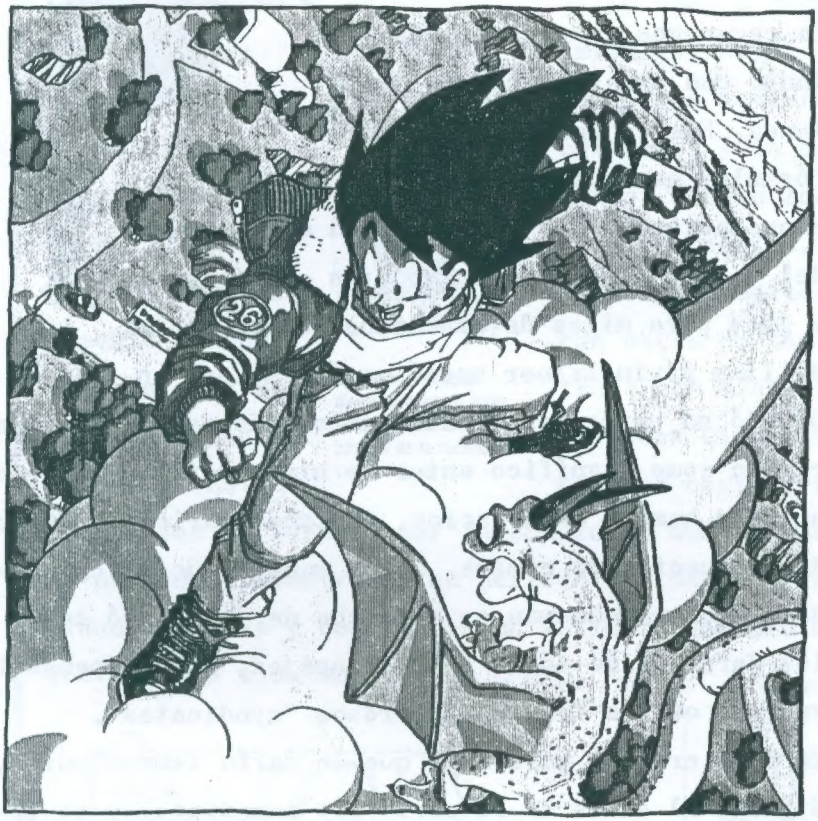
Europa cuenta ya con un importante mercado, Italia , Francia y Gran Bretaña tinen tambien sus editoras de manga y anime, y también son cada vez más las convenciones y publicaciones que surgen en los países vecinos. Sobre todo es destacable la situación de Italia, que cuenta con una gran oferta de calidad en todos los campos relaccionados con el manga y el anime. España, arrasada por dos olas llamadas Bola de Dragón y Caballeros del Zodíaco, también cería en la red japonesa, convirtiendose rápidamente en un gran mercado, y digo gran porque, aun no ha hecho más que empezar, ya se codea con otros países que llevan mucho más tiempo en activo. El boom se produjo hace 3 años con las series anteriormente mencionadas . Desde entonces las editoriales han entablado duras batallas por hacerse con los derechos de emisión , donde finalmente los que



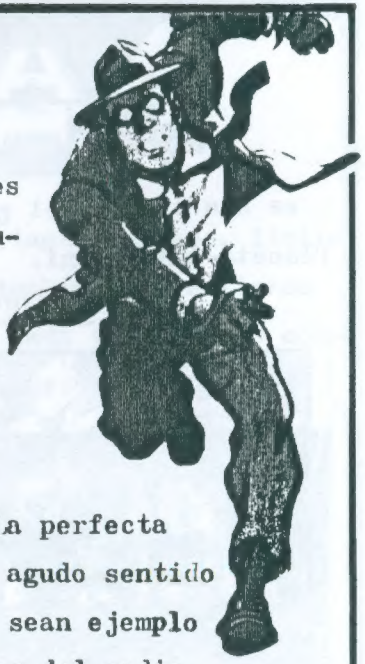
MANGA

se han llevado el gato al agua ha sido la editorial Planeta-deAgostini.

PIN-UP



WILL EISNER



Will Eisner es uno de los grandes clásicos del cómic. Autores actuales de renombre mundial, como Richar Corben o Frank Miller, le reconocen como el maestro. Junto con otros portentos de su época, Eisner desarrolló muchas fórmulas narrativas del cómic. La perfecta maquetación de sus páginas y un agudo sentido del tiempo hacen que sus cómics sean ejemplo y guía para miles de profesinales del medio.

William Erwin Eisner nació en Nueva York en 1917. Dibujó su primer cómic diecinueve años después, y se reveló como magnífico autor de historietas, así como un gran hombre de negocios, montando varios estudios de producción de cómics. Buena muestra de su capacidad como businessman es el hecho de que logró tener los derechos de todos sus personajes, algo impensable en la época de los todopoderosos "syndicates".

En 1940 creó el personaje que le daría fama mundial, Spirit. El éxito de la serie fue inmediato, y el taller Eisner trabajaba a destajo. Pasado el paréntesis de la guerra, el autor neoyorquino realizría sus mejores trabajos, dotando a sus cómics de una densidad estética y narrativa que dejaría una tremenda y

duradera huella en la historia del medio. Las legendarias viñetas de presentación de Spirit son, pese a los años transcurridos, claros ejemplos de composición de página, plenas de exprsividad e impacto visual. A mediados de 1951, Eisner decide dejar la serie, y ésta muere rápidamente, pese a los esfuerzos de profesionales como Wally Wood o Jules Feifer. Desde entonces, Eisner a diversificado mucho sus actividades entre el mundo editorial y la enseñanza, principal mente. Pese a todo, no ha dejado de lado los cómics. En la última década, Eisner ha vuelto firmemente al cómic con obras de tan extremada como Con trato con Dios, Vida en otro planeta, New york City o The Building. Estos relatos costumbristas, rebosantes de ternura por la condición humana, nos devuelven al maestro en un periodo de increible serenidad, madurez y como no en un infinito dominio de lo que ha sido toda su vida EL COMIC.

Eisner ha publicado diversos libros de texto enseñando las técnicas básicas de la creación de comics

LA LEYENDA DE SPIRIT

Spirit, el enigmático detective de Central City.

Spirit es un detective enmascarado que actúa por cuenta propia, aunque en perfecta sintonía con la Policía de Central City, una magnífica reproducción del Nueva York de los cuarenta. Su verdadero nombre es *Denny Colt,* un experto criminólogo. En un combate con el siniestro doctor *Cobra, Colt* queda empapado por una sustancia que le provoca una muerte aparente. Una vez recuperado, el joven *Denny* decide pasar a la clandestinidad y se convierte en *Spirit.*

Sólo el inspector *Dolan,* de la Policía de Central City, conoce la verdadera identidad de *Spirit.* Este, liberado de la burocracia policial y de los métodos oficiales, se convierte en el némesis de la nutrida población de criminales de la ciudad.

Tan importantes como el protagonista de la serie son los abundantes y bien diseñados personajes secundarios. El citado inspector *Dolan* es un tipo campechano, algo ingenuo y con un extraordinario parecido a *Will Eisner.* Su hija, *Ellen,* es una rubia de buen ver y gran carácter, que anda tras los pasos de *Spirit* con intenciones matrimoniales. *Ebony,* el pequeño ayudante del detective enmascarado, es un chaval de color pletórico de sueños de grandeza y de amor por su jefe.

Un factor fundamental de la serie es la abundancia de mujeres turbadoras y peligrosas. Las enemigas de *Spirit* son elegantes asesinas, ladronas llenas de estilo, prototipos de mujer fatal. *P'Gell, Silk Satin* o *Sand Saref* son personajes tan sugerentes y atractivos que merecerían una serie propia. *Spirit* lucha contra ellas como puede, sucumbiendo frecuente y gustosamente a sus encantos.

La fauna que *Spirit* encuentra en las esquinas de Central City es tan variopinta como enternecedora. La desbordante capacidad de *Eisner* para crear personajes y dotarlos de fuerte personalidad hacen de los congéneros de *Spirit* un catálogo humano extremadamente interesante y divertido.

SANDMAN

UN TORPE INTENTO DE HABLAR SOBRE SANDMAN.

Caminas por una parte de la ciudad que no conocías, solo, al atardecer, no te diriges a ninguna parte en concreto, y no hay nadie esperandote, simplemente paseas por el placer de hacerlo. Encuentras edificios de arquitectura extraña, y otros de estructura curiosamente familiar, descubres un colegio que te recuerda al primero al que fuiste, estás a punto de saludar a algunas de las personas con las que te cruzas debido al parecido que tienen con alguno de tus vecinos. Estas similitudes se mezclan con la progresiva disminución de luz solar, el ambiente empieza a tener un sabor onírico, y en algún lugar de tu mente se despierta una ambigua memoria que te dice que este paseo vespertino se parece a un sueño que tiene guardado. Entonces le preguntas si estás recordando un sueño o si estás soñando un recuerdo. No sabe responderte, y empiezas a creer que todo lo que hay a tu alrededor no es más que la retorcida y típica versión que los sueños hacen del mundo al que llamas real. Y las personas dejan de pasar a tu lado como seres anónimos, hacen y dicen cosas interesantes y raras, captas fragmentos de sus conversaciones y entiendes algunos de sus actos, sientes que casi les conoces, y los escenarios cambian, atraviesas habitaciones, universos, presencias muertes y nacimientos, creación y destrucción,y en el preciso momento en que comprendes que alguien, de alguna forma, te está contando una historia, te das cuenta de que estás en tu casa, en tu habitación, sentado y con un tebeo abierto frente a tí, escrito por Neil Gaiman, dibujado por algún buen dibujante y todo ello cubierto por Dave McKean con una portada incomprensible y hermosa. Y ese tebeo es parte de la colección de Sandman.

¿Pero quién es ese Sandman? ¿De qué va la colección que todo el mundo pone por las nubes al hablar de ella?

Sandman es un eterno. Uno de los siete eternos. Un dios cuya existencia no está enmarcada entre un nacimiento y una muerte, el dios del mundo onírico, el monarca de los sueños, un monarca muy poderoso, ya que todo ser vivo que duerme y sueña es súbdito suyo durante un gran porcentaje del tiempo que exista. Es un hombre joven de apariencia, y solo su cabello negro y sus ojos, comparables a dos estrellas sumergidas en pozos de oscuridad, evitan que sea calificado de albino por la palidez de su piel. Se cubre con

un jirón de noche a modo de manto, o lleva vaqueros, y un yelmo forjado a partir del esqueleto de una deidad muerta es su corona. Argumentalmente, la colección trata de los problemas y responsabilidades que generan el ser quien él es, de sus viajes, de sus relaciones con su familia, con sus aliados, con sus enemigos, con su amigo, trata de sus incursiones más o menos necesarias al mundo donde habitan los soñadores mientras no duermen, y de las incursiones de éstos, más o menos intensas y peligrosas, al mundo al que van mientras duermen. Y, argumentalmente, trata de muchas más historias y conceptos igualmente interesantes. Pero en Sandman no hay solo argumento. Hay algo más. Algo distinto y personal para todos y cada uno de los que se acerquen a la fascinante mitología creada por Neil Gaiman. ¿Entonces, de qué va Sandman? ¿De qué va, en el fondo, Sandman?. Sandman va del trozo de conversación que te pierdes en la tertulia del bar mientras estás en el baño o en la barra pidiendo otra ronda, va de la gente a la que conoce la gente que tú conoces durante tus vacaciones, va de lo que le ocurre a uno de tus amigos menos íntimos ese día en el que él está llorando y por lo que no te atreves a preguntar, va de lo que se contaron tus compañeros en la excursión aquella noche, todos sentados en una cama mientras, tú, sin darte cuenta, te quedabas dormido en la de al lado, va de sentimientos, de sensaciones, va de tus momentos de alegría y dolor en los que consigues ser el protagonista de tu propia vida, va de los momentos de tu vida que no puedes vivir, va de las personas que te producen esos momentos, va de las personas a las que nunca conoceras y que te producirían sin duda muchos más de esos momentos...

Sandman es un comic, un comic lleno de historias, historias que versionando una frase que una vez oí, no existen, pero que deberían existir, y por eso Neil Gaiman nos las cuenta. Deberíais estarle agradecidos. Yo lo estoy.

"... AVISA QUE LE GNOMO LA VENDIA AL MEJOR POSTOR"
SIZRAK!
SALUDOS... DA COS MARLOW
ME ADULAS... SEGURAMENTE CAS HABILIDADES DE TU COMPAÑERA NO SON MENOS IMPRESIONANTES
VERDAD. PERO NO ESTAMOS AQUI PARA HABLAR DE MUJERES.
PROMOVISTE ESTE ENCUENTRO, GNOMO. ¿QUE TIENES?
UN DOTADO QUE EL CABAL ESTÁ BUSCANDO DESESPERADAMENTE. UNO QUE TIENE UN PODER MUY ESPECIAL
¿CUANTO SERA ESTA VEZ?
¿UNA CUDA? ESTOY SORPRENDIDO, GNOMO.
NO NECESITO MAS DINERO
EN VEZ DE ESO, TE PIDO UN FAVOR... QUE ME LA DES SIN PREGUNTAS
VALE
ES TUYA
¿TENGO TU PALABRA?
MI PALABRA ES MI VINCULO

GEORGETOWN
LA ULTIMA VEZ QUE ESTUVE AQUI FUE EN EL 72. ERA UN GARITO TRANQUILO PARA LOS DE LA COMPAÑIA Y LOS AGENTES QUE VENIAN PARA DIVERTIRSE
THE HOP
ERA THE HOP SIGUE DURANDO LA QUE ERA FETA...
LA HERMANA ZEALOT ME ENCONTRO AQUI. ME QUITO DE ESO PARA CONVERTIRME EN UN AGENTE EN SU PEQUEÑA GUERRA PROPIA
EL TRABAJO AUN ES EL MISMO, PERO EL LOCAL HA CAMBIADO.
AHORA ES EL CLUB DE MODA. LOS RICOS DE D.C. VIENEN PARA DAR VIA LIBRE A SUS FANTASIAS DE RETRETE Y "SUENOS" HUMEDOS.
YA NO MAS GUIRNEOS ERTOS SINO BAILARE MAS CALIENTES

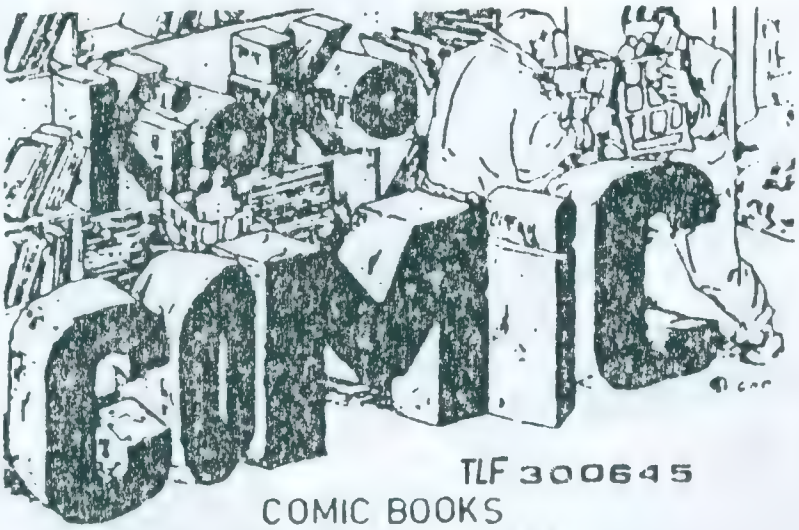
EH, FOGOSO BILL...¿AUN ES TUYO ESTE BASURERO?
COLE?!
EL UNICO Y SINGULAR
DIOS MIO. ¡AUN SIGUES PARECIENDO UN PUNK!
VIDA SALVAJE, COLEGA
¿EN TU TRABAJO? NO LE TOMES EL PELO A UN BROMISTA
DIME, ¿POR QUE ESTO ESTA TAN DE MODA ESTOS DIAS?
ALLI ARRIBA. EN EL ESCENARIO. SE LLAMA...
"...¡OOOOOO."
AL VERLA PARECE COMO SI ME DIERAN CON UNA MAGNUM ENTRE LOS OJOS. DESPRENDE MUCHO PODER, Y PROBABLEMENTE NO LO SABE. ME SIENTO COMO UN CIERVO EMBELESADO CON UN PAR DE FAROS ACERCANDOSE.
DIOS AMA A LOS HOMBRES TRABAJADORES.
AMEN A ESO.
TENGO QUE MANTENERTE ENTERA HASTA QUE LLEGUE ZEALOT.
ES ELLA. VALE. LA FUENTE DE LA HERMANA ZEALOT HA ACERTADO ESTA VEZ.
AUNQUE DEBI BUSCARLA DURANTE TODA LA NOCHE. ELLA LO HA HECHO POR MI. BENDICELA... UH. CORAZON.
EL PAISAJE ES TAN BUENO, QUE CASI NO VEO A LA AMAZONA Y LOS DOS GORILAS QUE ENTRAN CON ELLA.
PODRIAN NO SER DEL CABAL. PODRIAN NO SER GODA.
Y EL PODER DE "LOS MONOS" SALE DE MI CULO.
¿DONDE ESTAS, HERMANA?
¡COGEDLA RAPIDAMENTE, PERO ESTAD ALERTA. GRIFTER O ZEALOT PUEDEN ESTAR CERCA.
SI SE RESISTE, MATADLA. DEJAD QUE ESCAPE Y SEREIS CASTIGADOS SEVERAMENTE.

ESPERA UN MOMENTO. VAN A POR ELLA, NO POR MI. ¿COMO SE ENTERARON?
CUBREME, K NAR.
¿QUE CONO?
¡ATRAS, HOMBRE! ¡ESTE ASIENTO ES MIO!
¡TU TE VIENES CONMIGO, CHICA!
PARECE BORRACHO. ¡SE LISTA, CHICA! PERMANECE FUERA DE SU ALCANCE.
AIIIEEEE!
¡ESTA ATERRORIZADA! ¿QUE ES LO QUE ESTA VIENDO QUE YO NO VEO?
¡ASI QUE NOS VES TAL COMO SOMOS.
ENTONCES, ERES UN PELIGRO PARA EL CABAL
ALEJATE DE MI...!
¿QUE ESTAS, YUNGGI!
¡CALLATE!
¡APARTATE, DESECHO HUMANO!
BLAM!

YA HAN HECHO SU MOVIMIENTO.
DEJADME SALIR...
...TIENE UN ARMA.
ESTAN DISPARANDO...
LLAMAD A LA POLICIA...
AHORA LA MUJER HACE EL SUYO BLOQUEANDO LA SALIDA.
HA MATADO A DOS HOMBRES DE UNA SOLA TACADA. ES UNA CODA. VALE.
LA CUCHILLA CLEI ES SU FIRMA.
ES SAGRADA...SOLO SE USA EN LOS.. DUELOS.
¡SABE QUE ESTOY AQUI.
LLAMANDOME.
PARECE QUE LA HERMANA ZEALOT NO VA A UNIRSE A LA FIESTA.
¡ESTOY SOLO OTRA VEZ. PERO POR MI K.
ODIO SU ENTRENAMIENTO DE RESERVA.
EY. TU ERES SHAFT. ¿NO?
HAZ ALGO...
AH. MI ADORABLE PUBLICO
¿K NARICES OLVIDA A LA MUJER? ¡HE VISTO A GRIFFIER!
¡ACTIVA LOS TRAJES RELAMPAGO.

LA MISIÓN ESTÁ EN PELIGRO. GRIFTER Y LA CHICA DEBEN MORIR.
ZAM ZAM ZAM
PHOOM!
PHOOM!
ZAM ZAM
ASEGÚRATE DE QUE NADIE SALGA VIVO
¡DIABLOS! LA ENERGÍA SOLO LES DURARÁ QUINCE MINUTOS, PERO LES DARÉ TANTA GUERRA COMO UN JODIDO BATALLÓN!
DISPARAN SIN CONTROL, DESINTEGRANDO TODO LO QUE ESTÁ A LA VISTA.
SI FUESE NOX MAL YA ESTARÍA MUERTO.
PHUT PHUT PHUT
PERO NO LO SOY.
TENGO QUE DISPARARLES A LA CABEZA...
ES LA ÚNICA MANERA DE MATARLES.
... UN TIROTEO HA ESTALLADO EN GEORGETOWN. AL MENOS UNA DOCENA DE PERSONAS HAN SIDO ASESINADAS. LES SEGUIREMOS INFORMANDO...
11:50 P.M EST

DUQUE DE LA VICTORIA, 17 47001 VALLADOLID



TLF 300645

COMIC BOOKS
LIBROS DE FANTASIA

Nº S ATRASADOS DE ZINCO, FORUN Y NORMA

Y

TODO LO ULTIMO EN JUEGOS DE ROL.

ULTIMAS NOVEDADES

INTERESANTES OFERTAS

...TAN PRONTO COMO TENGAMOS MAS INFORMACION
MARLOWE, EL GNOMO DIJO QUE EL IDIOTA ESTARIA EN WASHINGTON D.C.
1:30PM EST 8 8 92
DEBE SER EL CABAL, SEÑOR
¡MALDICION! ¡TODO ESTA PASANDO DEMASIADO RAPIDO!
...TANTO QUE UN POLEMO TSO NEXO TEMPORAL SE ACERCA A LA ZONA, MAR LOWE.
DEBEMOS IR ¿ESTA LISTO EL TOQUITO?
¡CALLATE! ESTOY PENSANDO...
SE SUPONE QUE YO SOY EL LIDER.
¡MUY BIEN, GRIFTER! LA HERMANA ZEALOT TE ENSEÑO BIEN. PERO ESTA LECCION ESTA LEJOS DE TERMINAR
¿SOY YO O ES QUE TODAS LAS HERMANAS CODA CREEIS QUE PODEIS ENSEÑARME COMO SE LUCHA?
TU BRAVATA ES EN VANO, GRIFTER...
SIN TUS ARMAS NO ERES NADA.
UUNNGHH!
¡ES HORA DE QUE LLEGUEMOS AL FINAL DE LA LECCION
¿Y QUE TE PARECE SI PASAMOS DIRECTAMENTE AL EXAMEN?

YEAARRGH!
POOM!
¡ESTUVO DE MASIADO CERCA!
¡EL AMO PARA QUE TE QUEDE A LA MAGNUM MUNICION SUFICIENTE.
SI QUIERES VIVIR SIGUEME Y HAZ EXACTAMENTE LO QUE TE DIGA.
¿QUIEN E RES?¿QUE ES TODO, ESTO?
NO TE LO CREERIAS SI TE LO DIJERA.
Y EL NOMBRE ES ¿GRIFTER
DRIFTER?
GRIFTER
¿A DONDE VAMOS?
¿LOS ¿CUAL ES LA PRONUNCIACION EXACTA?
¿QUIENES SON ESOS TIOS?
¿QUE TIOS?
@#%&!
OBJETIVOS HOSTILES A LA VISTA. SEGUNDO ESCUADRON INTERCEPTE TAMBIEN AHORA
ENTREGA A LA MUJER Y TE PROMETO UNA MUERTE RAPIDA Y SIN DOLOR
Y EL ¿BEQUE PUTA DE COBRETOS.
¿SIGUE VIVA ¿AUN?
ES UNA ¿ODA UNA PUTA PERRA DEL INFIERNO...
¿ES ESPERA UN MOMENTO NOS SUPERAN EN NUMERO. VAS A HACER QUE SOS MI MATEN
¿QUERIDA, SI TE ¿GA BAL TE PONE ESE ¿BARCO ENCIMA DE ¿LANTA Y TE ¿S MUERTA

Y AHORA ¿QUÉ?
SALEN DE NINGUNA PARTE, CON UN MIRV CERCA. VOID TRAE DIMENSIONALMENTE AL GRUPO EN EL FRAGOR DE LA BATALLA.
¡MAUL! REDUCE PARTE DE TU MASA O SINO NO NOS SERVIRAS EN EL CALLEJÓN.
NO ME SIENTO BIEN ASÍ TAN PEQUEÑO.
AL MENOS AÚN E RES CAPAZ DE SE- GUIR LAS ORDENES. ASÍ QUE SOLO OBEDECE.
YEEEHAAAW!
AARRGH!
CUIDADO, COLA CABALLO. LA MUJER NO MUE RE FACILMENTE
LA AMAZONA ES MIA.
EL NOMBRE ES WARBLA- DE, Y ES FACIL SI VAS DIRECTO AL CORAZON DEL PROBLEMA.

MIS BIORAYOS PARECEN SER MÁS DE LO QUE AGUANTAN ESTOS DOS.
SHRAKOW!
YEAARGH!
¿QUE TAL LO HACEMOS, SEÑOR?
AARRGHH!
SOBRESALIENTE, SPARTAN. ERA EL ÚLTIMO. QUIZÁS FUI DEMASIADO DURO CON VOSOTROS ANTE...
-EYYY!
¡ENTREGAD NOS LA BAILARINA, O EL INANTIO TENDRÁ LA CABEZA AUN MÁS PEQUEÑA
¡QUE ALGUIEN ME QUITE ESTA MUGRE DE ENCIMA! ¡AHORA!
¡NO! ¡ES MUY PELIGROSO!
SEÑORA, YO PUEDO HACER EL DISPARO.
¿IGUAL QUE HICISTE EN EL CLUB? NO TE ANDULES, GRIFTER.
¡DISPARADME! ¡CORRO!
THPTHPTATHUNK!
HRRGHH!
¿QUÉ...?

SALUDOS, HERMANO GRIFTER.

ESTA AHÍ COMO SI EL MERITO FUERA SUYO.
¿ZEALOT: UN ANGEL VENGADOR CON UN CUERPO POR EL QUE SE PUEDE MATAR.
SIENDO CODA, LA MUJER NO CONOCE EL MIEDO.
SEXO Y VIOLENCIA, TODO ENVUELTO CON UNA MALA ACTITUD.
OTRA VEZ DEBO SER LA QUE TERMINE TU PELEA.
ESPERABA QUE A PESAR DE QUE FUESES UN HOMBRE, HABIAS APRENDIDO LOS PRECEPTOS DE LOS CODA.
AÚN ASÍ, HAS ACTUADO BIEN ESTA NOCHE. HAS SALVADO AL DOTADO Y ENCONTRADO AL LORD EMP.
¿QUIÉN ES?¿COMO SABE MI NOMBRE?
AMIGO, LA HERMANA ZEALOT CREE QUE SABE TODO.
ALGUNAS VECES INCLUSO YO ME LO CREO.

ES UNA SUERTE QUE NOS ENCONTREMOS DE NUEVO, LORD EMP. TU OPORTUNA INTERVENCIÓN SALVÓ A LA CHICA Y AL HERMANO GRUNTER.
ESTOY SEGURO DE QUE PODRÍA ENCONTRAR UNA FORMA DE QUE ME RECOMPENSES, PERO DESPUÉS DE TU TRUQUITO, DIRÍA QUE ESTAMOS EN PAZ.
PERO AHORA, LOS DEMONITAS NO DEJ CANSARÁN HASTA QUE CONSIGAN TU CABEZA.
¿DEMONITAS? ¿VA A DECIRME ALGUIEN LO QUE ESTÁ PASANDO, POR FAVOR? ¿QUIÉNES SOIS, GENTE?
EN EL DEBIDO MOMENTO. CUANDO ESTEMOS A SALVO, TODAS TUS PREGUNTAS SERÁN RESPONDIDAS.
ENTONCES VOLVEREMOS A MI BASE EN HALO ES SEGURA.
¿CREES QUE ESO ES PRUDENTE? APENAS...
¿QUÉ OS PASA A TODOS VOSOTROS? AQUÍ YO SOY EL JEFE, ¿NO? ESTO HA SIDO UNA VICTORIA PARA TODOS. AHORA...
¡PAYASO ARROGANTE! UN CODA NO MORIRÁ... HASTA QUE SU MISIÓN... ESTÉ ACABADA. SI DEBO IR AL MÁS ALLÁ... ENTONCES IREMOS TODOS...
click!
...JUNTOS.
NO.. NO CUANDO ESTÁBAMOS TAN CERCA...

"HA SIDO UNA VICTORIA COSTOSA. AUNQUE LAS FUERZAS DE LOS KHERUBIM HAN SIDO DESTRUIDAS, UN ASESINO CODA ES IRREMPLAZABLE."
TODO ESTÁ EN EL PROGRAMA. TENDRÉ ACCESO A LOS PASES DE SEGURIDAD DE LA NASA EN VENTICUATRO HORAS.
POR SUPUESTO, LO CONSULTARÉ CON MARILYN PARA ESTAR SEGURO.
CON LOS KHERUBIM MUERTOS, CUALQUIER OTRO, EN COMPARACIÓN, SERÁ COMO PEQUEÑAS PATATAS.
¿Y EL PROYECTO REUNIFICACIÓN? ¿QUÉ TE HA DICHO MÍKOI?
LO PEOR HA PASADO, HELSPONT.
EL RESTO ES COSA TUYA.

PRÓXIMO NÚMERO ¡TOBOGANES Y ESCALERAS! ¡PREGUNTAS Y RESPUESTAS!

TOP-30

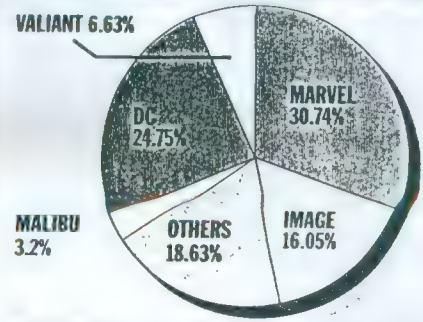
1. Wolverine #75
2. Spawn #16
3. X-Men #26
4. Prophet #1
5. X-Men 2099 #1
6. Uncanny X-Men #306
7. Team Youngblood #1
8. Batman #501
9. Venom: The Madness #2
10. Detective Comics #668
11. X-Force #28
12. Plasm #2
13. Robin #1(Direct)
14. Savage Dragon #4
15. Code Name: Stryke Force #2
16. Stormwatch #5
17. Excalibur #71
18. Sabertooth #4
19. Superman #83
20. Gen 13 #2
21. Action Comics #693
22. Images of Shadowhawk #1
23. Avengers #368
24. Adventures of Superman #506
25. Superman: The Man of Steel #27
26. Brigade #5
27. Bloodstrike #6
28. Batman: Shadow of the Bat #20
29. X-Factor #96
30. Union #3

Éste es el TOP-30 del mes de Septiembre. Este mes proliferan las colecciones de mutantes en el top, ya que este mismo mes coincidían el final de la saga "Atracciones fatales" y el comienzo de la saga X-MEN / VENGADORES. IMAGE sigue vendiendo bien, y destacan PROPHET y TEAM YOUNGBLOOD, que empiezan este mes. La lista que sigue son LOS VEINTE COMICS MÁS VENDIDOS EN EL AÑO 1992, y para que os hagais idea de los ejemplares vendidos, SPAWN #1 vendió 1.750.000 ejemplares.

1992

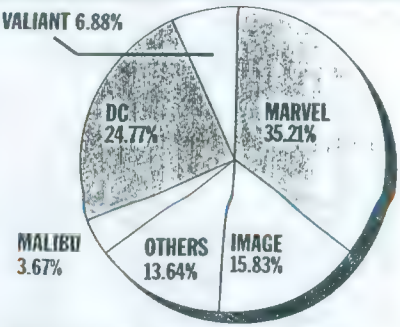
1	Marvel	Spider-Man	$3.50
2	Marvel	Amazing Spider-Man	$3.95
3	Marvel	Venom	$2.95
4	DC	Superman	$2.50
5	Valiant	Bloodshot	$3.50
6	Image	WildC.A.T.S	$1.95
7	Marvel	Spider-Man 2099	$1.75
8	Marvel	Cable	$2.50
9	Image	Spawn	$1.95
10	Marvel	Ghost Rider/Blaze: Spirits/Vengea	$2.75
11	Image	Spawn	$1.95
12	Marvel	Punisher War Zone	$2.25
13	Marvel	Punisher 2099	$1.75
14	Marvel	Morbius	$2.75
15	Marvel	Infinity War	$2.50
16	Marvel	Cable	$2.50
17	Image	Youngblood	$2.50
18	Image	Pitt	$1.95
19	Marvel	Web of Spider-Man	$2.95
20	Marvel	Ghost Rider	$2.50

© 1993 Capital City Distribution.



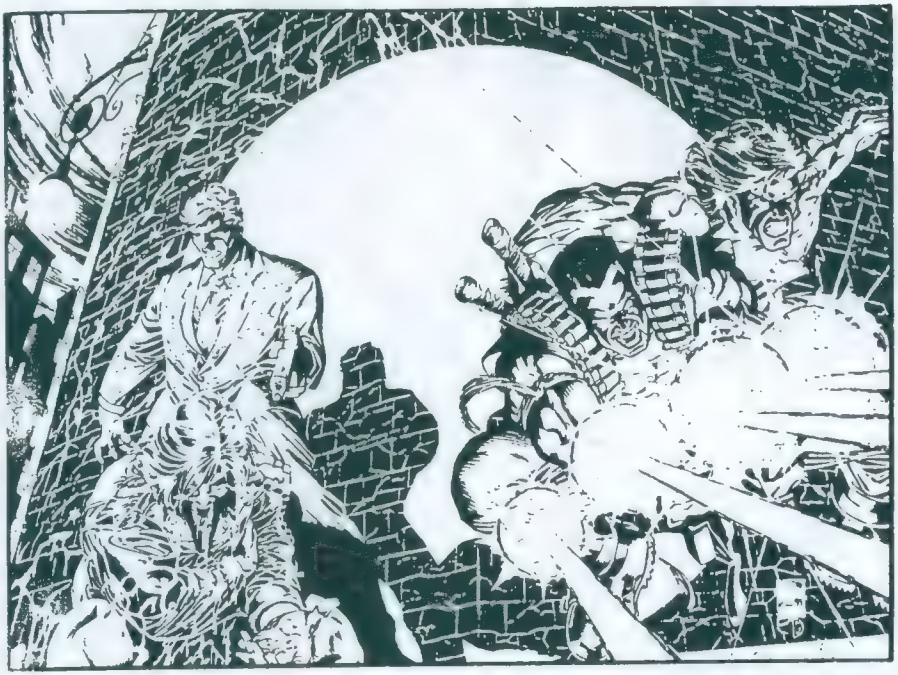
PORCENTAJE DEL DOLAR EN ESTADOS UNIDOS EN AGOSTO, SEGÚN CAPITAL CITY.

© 1993 Capital City Distribution.



PORCENTAJE DE EJEMPLARES VENDIDOS EN ESTADOS UNIDOS EN AGOSTO.

NOTICIAS USA



BLOODSHOT #0. PORTADA DE JOE QUESADA.

FALL OF THE HAMMER. CROSSOVER EN EL 2099.

CROSSOVER EN LAS SERIES DEL 2099

Se titulará Fall of the Hammer, y se desarrollará en Diciembre en SPIDERMAN 2099 #16, RAVAGE 2099 #15, X-MEN 2099 #5, DOOM 2099 #14, y concluirá en PUNISHER 2099 #13. Alchemax, ha creado una ciudad flotante, Valhalla, y a la gente no le importa el daño que está causando al medio ambiente porque han vuelto Thor y los dioses nórdicos, y los seguidores de Thor están muy contentos,a pesar de que estos dioses no sean más que meros humanos transformados por Alchemax. Los heroes del 2099 averiguan esto e intentan que Alchemax no tenga éxito.

APARECE BLOODSHOT #0

Será un comic escrito y dibujado por Kevin Vanhook, y entintado por Dick Giordano. Además, tendrá una portada desplegable de Joe Quesada. Tratará sobre la historia de Angelo Mortelli y los acontecimientos que motivaron su transformación en Bloodshot.

STORMWATCH TIENE SU PRIMER ANUAL

Saldrá a la venta en Diciembre y será guionizado por Ron Marz y dibujado por Dwayne Turner.

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL #30.
PORTADA DE JON BOGDANOVE.

LOBOCOP EN ACCIÓN

Está guionizado por Alan Grant y dibujado por Martin Emond. Despues de que Lobo haya tenido un grave accidente, una corporación piensa que Lobo podria ser el sujeto perfecto para ser el policia definitivo. Tras colocar el cerebro de Lobo en un cuerpo de robot, este se vuelve Lobocop, y su directiva principal es rajar a todos los criminales.

McFARLANE VUELVE A SPAWN

Todd McFarlane vuelve a Spawn en el número 19, e introduce un nuevo personaje llamado The Freak.

SUPERMAN VS. LOBO ROUND 2

Este encuentro se produce en Superman: The Man Of Steel #30, y en él Lobo vuelve con el fin de terminar el trabajo que empezó Doomsday. Además, en este número ambos descubren que a Superman no le afecta el vacío del espacio. Aquí, DC se supera e inventa la portada diseñable, ya que el comic viene embolsado con unas figuras de Superman y Lobo que se pueden adherir en cualquier parte de la portada con el fin de que los fans puedan diseñar su propia portada.

TRENCHER CONTINUA PUBLICANDOSE

Trencher, la última creación de Keith Giffen seguirá publicandose en Blackball Comics, editorial que en Diciembre también publica Monster Massacre, una antologia de relatos cortos por Bisley, Giffen, Kevin O'Neill y más autores.

TRENCHER X-MAS
SPECIAL BLOWOUT.

BREAK-THRU #1. PORTADA DE GEORGE PEREZ.

DARK GUARD

Dark Guard, que estaba pensada como una miniserie se convierte en serie regular debido al éxito que ha tenido. Los autores seguirán siendo los mismos, Dan Abnett, Carlos Pacheco, pero el entintado pasa a manos de Mark Farmer, por lo que el buen dibujo de Pacheco se beneficiará del estilo de Farmer.

NACE BREAK-THRU

Break-Thru es el primer crossover en serio de Malibu. Constará de dos libros que servirán de prólogo y epílogo, y tendrá cruzes con todas las series que Malibu publique en Diciembre: Exiles #5, Firearm #4, Freex #6, Hardcase #7, Mantra #6,The Night Man #3, Prime #7, Prototype #5, Sludge #3, Solitaire #2, The Solution #4 y The Strangers #7. Break-tru, (los dos comics,no el crossover entero), será dibujadc por George Perez y escrito por Mike W. Barr, Steve Englehart, Steve Gerber, James Hudnall, Gerard Jones, George Perez, James Robinson y Len Strazewski.

LA FAMILIA SUPERMAN AUMENTA

Aparecen tres nuevas colecciones derivadas de Superman:

- Steel. La realizan Bogdanove, Simonson, Batista y Faber. Trata sobre las aventuras de John Henry Irons, que se ve obligado a forjar una nueva armadura y convertirse en Steel.
- Superboy. Por Karl Kesel,Grummet y Hazlewood. Superboy se traslada a Hawai, pero incluso hasta allí le siguen los problemas, y se enfrenta con un viejo enemigo.
- Supergirl. Es una miniserie de cuatro números realizada por Stern, Brigman y Guice. En ella, Supergirl descubre que Lex Luthor II no es tan bueno como parecia, y descubre algo que Luthor hizo cuando Doomsday llegó a Metrópolis.

DARK GUARD #5. PORTADA DE CARLOS PACHECO.

SUPERGIRL #1.

GUIÓN: ROB LIEFELD.
DIBUJO: ROB LIEFELD.
DAN FRAGA.
TINTA: ROB LIEFELD
DANNY K. MIKI.

Hasta ahora se han publicado seis números de YOUNGBLOOD (0 al 4, y el 5 en BRIGADE #4). Se la puede considerar como la serie de Image que ha sido más criticada por la baja calidad del guión (¿Qué es eso?) y dibujo.Solamente a la niñeria estadounidense le ha gustado. Argumentalmente, trata sobre un grupo que trabaja para el gobierno, y son más famosos que el pato Donald,teniendo incluso una línea de juguetes propia, se dividen en dos equipos, el de casa y el del extranjero.

El primer número es uno de los comics peor escritos en la historia de los comics. En la primera imagen se nos presenta a Shaft, el arquero del grupo, con la novia,y nos enseña como matar a alguien con un boli. Tras esto tenemos reunión a lo Vengadores, y tras una profunda charla van a por los malos.

El segundo número mejora un poco,aunque Liefeld, para mantener la emoción nos presenta en este número casi una docena de nuevos personajes, además de la veintena que apareció en el primer número. Tras presentarnos a los Berzekers en busca de un tal Kyrby (no es Jack),presentan al villano que pretende conquistar la tierra, Darkthorne. (Original hasta ahora, ¿No?), pues tras esto, Youngblood va a Berlin, donde han encontrado a Prophet, que está hibernado y nos cuentan su origen, un cientifico quiere crear el hombre perfecto, que tiene que salvar a la Tierra de una guerra que no se sabe cuando será.

Prophet se despierta, piensa que Youngblood son los malos,y tras presentarse los malos de verdad se ponen de acuerdo,(esto me suena). En el tercer número, vencen a Prophet y Youngblood extranjero, y vuelven los malos del primer número, los Cuatro, y tras enfrentarse a una panda de ninjas y muchas splash-pages, aparece Diehard y les dice que han derrotado al equipo extranjero y que tienen que salvarlos. El cuarto número mejora en el dibujo, pudiendo ser de lo mejor de Liefeld, y nos narra la lucha contra Darkthorne, que continua en el número 5, dibujado por Chap Yaep y Norm Rapmund.Al final los buenos ganan y Darkthorne promete volver. En resumen,desarrollo nulo de los personajes y entretenimiento barato. Lo que se podia esperar del "maestro" Liefeld.

SPAWN

Guión: Todd McFarlane.
Alan Moore [8].
Neil Gaiman [9].
Dave Sim [10].
Frank Miller [11].
Dibujo: Todd McFarlane.
Tinta: Todd McFarlane.

McFarlane, el autoproclamado sindicalista del mundo del comic, ha sido uno de los promotores de Image, y el que más éxito ha tenido. Spawn, a diferencia de casi todo lo demás de Image (digo casi todo, porque tienen colecciones que merecen la pena), se basa en un concepto interesante, y McFarlane, se tomó su tiempo para desarrollarlo. El personaje es Al Simmons, un mercenario al que su propio gobierno mandó asesinar, y debido al amor que le profesaba a su mujer, pactó con el demonio para que le devolviese a la Tierra, pero había unas clausulas en el contrato, y Spawn tenia una cantidad limitada de poder a su disposición, y cuando lo gastase todo, el diablo vendría a buscar su alma.Cuando regresa a la Tierra, no recuerda nada de su pasado, y solamente tiene visiones que le van revelando parte de su pasado.Cuando se quita por primera vez la mascara, descubre que no tiene su cuerpo original, sino un cuerpo deforme. En el segundo número aparece el Violador, un personaje que va a tener mucha importancia en números posteriores de la serie. Para llamar la atención, el Violador se dedica a arrancarle los corazones a los jefes de la mafia de New York. Spawn, descubre que con su poder puede cambiar su apariencia, pero en vez de ser negro, solo puede ser blanco, otra broma del Diablo. En los siguientes números,Spawn descubre que ahora es miembro del ejército del infierno, al igual que el Violador,y también le hace una visita a su antigua mujer,y descubre que se ha casado con su mejor amigo. El quinto número es una denuncia al sistema judicial, y nos lo muestra en forma de un heladero que se dedica a coleccionar dedos de niños, y tras recluirle en un reformatorio, le sueltan y vuelve a las andadas, y Spawn, que fue el que le capturó anteriormente, se toma la justicia por su mano y se lo carga.Los números seis y siete tratan sobre la lucha entre Overtkill, un ciborg y Spawn.El número ocho es el guionizado por Alan Moore, y aquí desarrolla la teoría de la guerra entre el cielo y el infierno, y mediante el personaje del heladero,nos muestra los diferentes niveles del infierno,y nos da una pista sobre el décimo nivel, que podría ser el cielo. El número 9 es el escrito por Neil Gaiman y es uno de los mejores episodios.Al principio nos muestra la guía del caza-Spawns y crea un personaje, Angela,que se dedica a matar Spawns. El décimo número está guionizado por Dave Sim,el creador de Cerebus, y es una crítica total a las corporaciones editoriales,lease Marvel y DC, y la poca libertad creativa que tienen los autores. El número 11 está guionizado por Frank Miller y trata sobre una guerra entre dos bandas rivales, que al final se destruyen mutuamente. Los dos siguientes números tratan sobre el asesino de Spawn, Chapel, personaje de Youngblood. Spawn es una serie con un buen dibujo (Todd ha mejorado bastante), y un guión aceptable. Merece la pena.

...Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

ESPECIAL

IMAGE

EL INICIO, LAS COLECCIONES, TODO...

HABLAREMOS SOBRE LA CARRERA DE

MILO MANARA

COMENZAREMOS CON LOS 50 AÑOS DE MARVEL COMICS

EMPIEZA EL SEGUNDO NÚMERO DE

WILDC.A.T.S

CONTINUA LA SECCIÓN DE RESEÑAS, JUNTO CON LAS NOTICIAS USA Y EL TOP-30.

Y ENTREVISTAREMOS A UN ARTISTA DE LA **MARVEL U.K.**

JESUS REDONDO

...ESTO ES TODO, AMIGOS.